



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan ini merupakan kesimpulan dari hasil analisis di Bab IV dan harus menjawab pertanyaan yang ada di rumusan masalah. Bagaimana perancangan pencahayaan untuk memvisualkan perubahan suasana dalam film animasi 3D *Bandhawa?*

Dalam penelitian dan analisa perancangan pencahayaan untuk memvisualkan perubahan suasana, penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penempatan cahaya; penempatan cahaya cukup mempengaruhi perubahan suasana pada adegan. Dimulai dari peletakan disudut mana saja *key light*, *fill light*, *back light* dan *rim light* diletakan. Penempatan cahaya dengan sudut yang sesuai akan mempengaruhi suasana yang akan berdampak pada karakter maupun *environment*. Peletakan *key light* dengan sudut 30 atau 45 derajat dari kamera dengan tingkat ketinggian yang lebih tinggi diantara cahaya lain, *fill light* sekitar 90 derajat dari *key light* dan *back light/ rim light* yang diletakan searah jarum jam 11 dari *key light* mampu memberikan efek yang lebih dramatis. Ini disebabkan penempatan cahaya yang saling mengisi dan melakukan fungsinya dengan baik. Pada suasana rindu dan menegangkan sama-sama memiliki efek dramatis, namun dibedakan dengan tingkat intensitas.

2. Rasio *key to fill*; tingkat intensitas dapat dilakukan dengan adanya pemakaian rasio *key to fill*. Rasio *key to fill* di bedakan menjadi 2 yaitu *high key* dan *low key*. Pada suasana rindu memakai rasio *low key* karena mampu memberikan suasana yang lebih calm dan tidak mencekam dengan tingkat terang gelap yang tidak tajam. Hal tersebut disebabkan karena intensitas yang digunakan pada *key light* dan *fill light* sama yaitu 2,0 dengan intensitas *back light* maupun *rim light* yang juga rendah. Kemudian perubahan suasana ke menegangkan menggunakan rasio *high key* dengan perbandingan 10:1. *High key* mampu menghasilkan suasana yang lebih mencekam dan menegangkan karena menghasilkan kontras terang gelap yang tajam.
3. Visual tension; tingkat terang gelap yang ada pada adegan dengan suasana rindu dan menegangkan juga berpengaruh untuk memvisualkan perubahan suasana. Pada suasana rindu visual tension lebih halus karena dipengaruhi efek cerita yang ingin disampaikan pada adegan tersebut yaitu kesendirian Oni yang mulai merindukan Garli. Kemudian akan berganti ke suasana menegangkan yang harus memiliki visual tension yang lebih tajam sehingga membangun suasana yang bahaya, tegang dan misterius.
4. Warna yang diaplikasikan; pencahayaan untuk memvisualkan perubahan suasana juga tidak luput dari warna yang diaplikasikan. Warna yang sudah ada pada color script maupun look development dan referensi merupakan acuan untuk mengaplikasikan warna pada pencahayaan agar mampu

memberikan makna tersendiri bagi adegan tersebut yang secara tidak langsung mempengaruhi emosi.

5. Dari yang sudah disebutkan diatas, semua perancangan pencahayaan untuk memvisualkan perubahan suasana dipengaruhi oleh lokasi dan jam di adegan tersebut. Pada suasana rindu lokasi berada di jalan diatas terasering dan waktu menunjukan pukul 21.30 malam yang dimana perancangan pencahayaan harus lebih terang dengan kontras yang lembut karena pada jam tersebut bulan belum terlalu tinggi. Kemudian berubah ke suasana menegangkan dimana lokasi lebih banyak di sawah bawah terasering dan pada sela-sela padi yang menunjukan pukul 22.00 malam yang menunjukan bulan sudah berada tepat diatas kepala dengan cahaya yang lebih terang mampu menghasilkan kontras yang tajam di antara sela-sela padi.

6. Hasil visual pada suasana rindu dan menegangkan dapat di maksimalkan lagi jika ingin ada tambahan untuk memvisualkan perubahan suasana kedua adegan tersebut pada saat tahap komposisi. Dari hasil *render layer* yang dilakukan dapat fleksibel saat tahap komposisi sehingga tidak harus mengulang proses *lighting*.

## 5.2. Saran

Dalam penelitian tugas akhir “Perancangan pencahayaan untuk memvisualkan perubahan suasana dalam film animasi 3D *Bandhawa*” penulis berharap dapat bermanfaat bagi para orang-orang yang ingin masuk kedalam dunia animasi

khususnya animasi 3 Dimensi. Semoga dengan penelitian ini dapat membantu dan mendorong semangat untuk lebih menggali pengetahuan mengenai *lighting*.

Memang tidak ada aturan khusus untuk merancang pencahayaan suatu adegan dengan benar-benar tepat atau efisien, karena setiap adegan memiliki kebutuhan masing-masing. Semua adalah hasil dari observasi, referensi, dan eksplorasi. Tergantung dari bagaimana adegan itu ingin di ceritakan lewat rancangan pencahayaan. Maka dari itu untuk membantu menggali pengetahuan mengenai pencahayaan ada baiknya untuk mencari referensi, observasi dan melakukan eksplorasi sebanyak-banyaknya. Salah satunya adalah membaca penelitian ini

